

**JUMP2DIGITAL**

Unesventodds:



# **PRUEBA BACKEND**

## **HACKATHON**

## Descripción del proyecto

Crear una API que permita a las personas usuarias consultar, adquirir, modificar y eliminar skins por un videojuego.

Requisitos:

- 1- Definir el Modelo de Skin: Crea una estructura de datos para representar las skins. Debe incluir campos como id, nombre, tipos, precio, color, etc.
- 2- Implementar una función para leer las skins disponibles desde un archivo (por ejemplo, en formato JSON).
- 3- Configurar la Base de Datos: Establece una conexión a una base de datos donde se guarden las skins que adquieren los usuarios. La base de datos puede ser MySQL o MongoDB.
- 4- Crear las siguientes rutas de la API:
  - GET /skins/available - Devuelve una lista de todas las skins disponibles para comprar.
  - POST /skins/buy - Permite a los usuarios adquirir una skin y guardarla en la base de datos.
  - GET /skins/myskins - Devuelve una lista de las skins compradas por el usuario.
  - PUT /skins/color - Permite a los usuarios cambiar el color de una skin comprada.
  - DELETE /skins/delete/{id} - Permite a los usuarios eliminar una skin comprada.
  - GET /skin/getskin/{id} - Devuelve una determinada skin.

## Requisitos Técnicos y Evaluación

- La aplicación cumple con los requisitos funcionales especificados.
- El código sigue buenas prácticas de programación.
- El proyecto sigue un patrón estructural.
- Las funciones tienen una única responsabilidad.
- El código es escalable y reutilizable.
- El código está optimizado y su rendimiento es eficiente.
- Proporcionar una documentación detallada en el Readme del repositorio.

## Entrega

Una vez que hayas completado la prueba técnica, envía tu proyecto como un repositorio de Git y proporciona instrucciones claras sobre cómo ejecutarlo localmente. Asegúrate de incluir un archivo README con los detalles del proyecto y cómo se han cumplido los requisitos.

¡Mucha suerte! ¡Esperamos ver tu proyecto!